

Aux quatre coins des cartes

Édito

Nous voilà rendus au point critique ! Il y a tellement de jeux de cartes à collectionner disponibles sur le marché qu'il est impossible à une boutique normale de tous les présenter. De plus, alors qu'avant il suffisait de mettre un jeu en vitrine pour le voir disparaître dans les poches des consommateurs, on ne compte plus désormais les cartons de cartes qui s'entassent chez divers éditeurs. Si *Magic* reste le numéro un, quelques gros titres viennent sévèrement l'accrocher, que ce soit *Middle Earth : The Wizards*, *Star Wars* ou même *Guardians*, s'adressant tantôt au collectionneur, tantôt au joueur. Quant aux autres éditeurs, il est sans doute suicidaire pour eux de concevoir des jeux qui ne fonctionnent bien qu'en achetant au moins trois paquets de base, ou encore une boîte de pochettes, alors que par principe, tous ces jeux devraient être jouables avec un seul paquet de base par personne.
On voit donc arriver des produits comme *The Dragon's Wrath* (avec seulement quatre paquets de base différents) ou *Fantasy Adventures* (un double paquet de cartes fixes, la diversité venant dans les pochettes).
Les « grands » s'y mettent aussi puisque Hasbro, aux États-Unis, vend des doubles paquets fixes pour *Star Wars* (avec des cartes courantes plus une version « amoindrie » de Luke Skywalker et Darth Vader, des sites terrestres et aucun vaisseau spatial), et qu'il est dans les projets de Wizards of the Coast de préparer des paquets de ce genre (le rouge-vert contre le noir-bleu par exemple).
Cette double page vous présentera les nouveautés récentes, un ou deux coups d'œil rapides, et une critique ou une aide de jeu plus détaillée. N'hésitez pas à parcourir le reste du magazine, les cartes ne sont pas toujours cantonnées à cette rubrique (voir notamment les conseils pour *Middle Earth : The Wizards* en page 85).

Pierre Rosenthal

Dragon' Net

Présenté par VLB Éditions, *Dragon' Net* est un jeu français dont le thème est relativement simple : vous êtes le représentant d'une race particulière dans un monde médiéval-fantastique, et vous combattez d'autres « héros ». Chaque joueur choisit une carte de personnage en fonction de ses goûts et/ou des cartes qu'il a trouvées dans ses paquets. Les personnages peuvent être grossièrement partagés en guerriers (plus de points de vie) et lanceurs de sorts (mage ou prêtre). À cette carte personnage, vous allez adjoindre des cartes d'équipement : armure, armes, objets magiques, des alliés et des créatures. À chaque tour de jeu, certaines cartes vous apportent des « dés de puissance » tandis que d'autres vous en réclament pour rester actives. Vous devez donc gérer un quota de « dés » pour garder vos cartes les plus intéressantes de tour en tour. Pourquoi des dés ? Parce que pour lancer des sorts ou porter des coups, il faut lancer les dés que l'on a gardés en réserve. Vous avez donc souvent à choisir entre avoir beaucoup d'équipement sur la table et porter des coups faibles, ou le contraire. De plus, chaque dé est d'un type particulier : dé de combat, dé de magie du feu, de l'air, etc. Dernière précision : on prépare l'ordre d'apparition des cartes dans son paquet, le hasard est ainsi limité.
Ce jeu semble d'une complexité moyenne, avec des règles pas très claires, mais les exemples permettent de s'y retrouver. Quant aux dessins, c'est plutôt affaire de goût. Au chapitre des bizarreries : il y a des personnages de niveau 1 à 5, et évidemment ceux de niveau 5 sont plus forts. La règle indique qu'on ne peut jouer un personnage de niveau 2 qu'après avoir réussi des combats de niveau 1 ET que si l'on possède les cartes du même personnage aux niveaux 1 et 2. Mais qu'est-ce qui empêche de jouer directement un perso de niveau 2 ?
Dans les projets, l'éditeur espère fédérer les joueurs par un site Internet, et proposer des tournois où les meilleurs verront leur personnage devenir une des futures cartes du jeu. Il est même prévu un jeu de rôle basé sur le même univers (comme *Heresy*, *Shadow Fist* et *Guildes*).

- Jeu de cartes à collectionner français
- édité par VLB Éditions, diffusé par Difintel.
- Présentation classique en paquets de base et pochettes.
- L'achat d'un dé à quatre face est recommandé,
- mais pas indispensable.



Les nouveautés

Mayfair

- **Fantasy Adventures** est basé sur un ancien jeu : *Encounters*. Le but : rassembler un groupe d'aventuriers, les équiper, faire rencontrer des monstres à ses adversaires et être celui qui a le plus de pièces d'or à la fin de 4 tours de jeu. La présentation : une boîte en longueur contenant deux paquets préparés de 50 cartes chacun, un livret de règles, un livret de conseils, deux dés à six faces. Des cartes supplémentaires sont disponibles en pochettes de 15 cartes.

Naipes

- **The Dragon's Wrath** est un jeu traduit et diffusé par Asmodée. Proche de *Magic*, il est bien plus simple et facile d'accès. On a en main 15 provinces (terrains) servant à lancer des sorts, le but étant de détruire les provinces de l'autre. On lance des maléfices ou des rituels, on invoque des créatures, parfois en sacrifiant ses propres provinces. Les règles tiennent sur quelques feuillets. Pour jouer, achetez un des quatre paquets de base, et jouez contre un adversaire qui a un paquet d'une autre couleur (vert, marron, gris, bleu). Les quatre paquets forment la collection complète. Une extension est disponible sous forme de pochettes.



BradyGAMES

- **Mortal Kombat Kard Game** est un jeu basé sur les jeux vidéos *Mortal Kombat I* et *II*. On y reproduit fidèlement tous les coups spéciaux et normaux des personnages du jeu. Chaque paquet de base contient de quoi jouer aussitôt l'un des combattants. Les dessins ne sont pas bien beaux et on se demande l'intérêt de reproduire en moins bien ce jeu de combat, à part pour y jouer sans console et sans électricité.

TSR

- **Dragon Dice** : Le *Kicker Pack #1* contient une nouvelle race : des Amazones. Selon certaines informations, les dés rares amazones ne seraient pas dans un paquet sur trois, mais dans le dernier tiers livré par les manutentionnaires chinois qui auraient confondu 1 sur 3 sur 30 000 boîtes avec 1 dans chacune des 10 000 dernières boîtes. *Battle Ground* contient un tapis de jeu (très laid) et *Battle Screen* un écran (très beau) présentant tous les dés.
- **Blood Wars** : Le *Warlord's Tactical Manual*, très beau, présente des conseils et des anecdotes pour les aficionados de ce jeu, très agréable à pratiquer à trois ou quatre. On y trouve aussi les reproductions de toutes les cartes du jeu de base et des deux premières extensions, un peu petites, mais dont on peut quand même arriver à lire le texte.

Édition dite à bords violet.



Star Wars

Moins attendu que celui de *Middle Earth*, le jeu de cartes *Star Wars* excitait quand même la curiosité des fans de *La guerre des Étoiles*. La première impression est décevante, les cartes sont du même type que celles de *Star Trek*, mais avec des images plus petites, et on pourrait croire que l'on y joue de la même manière. Pour corser le tout, les personnages importants de la série (Luke, Obi Wan, Darth Vader) sont tous rares et il y a peu de chances de jouer avec eux. À part cela, *Star Wars* est un jeu plutôt agréable à pratiquer, même s'il aurait pu être plus proche de l'esprit des films.

Le cycle de la Force

Une des idées astucieuses est d'utiliser les cartes de son paquet comme points de vie et réserve de Force. Cela se fait assez simplement (voir le schéma). À chaque tour, on pioche des cartes de sa pile Reserve (pile de pioche classique) en fonction de ses points de Force (et qui dépendent des lieux que l'on contrôle sur son territoire). Ces cartes sont mises face cachée dans une pile appelée Force Pile. Pour mettre en jeu des cartes de personnage, de vaisseau ou d'équipement, il faut utiliser des cartes de cette pile en tant que points de Force. Toute carte utilisée comme Force est posée face cachée dans une troisième pile : la Used Pile (cartes utilisées) où l'on met aussi les cartes d'événement que l'on utilise depuis sa main. À la fin de son tour, les cartes de la Used Pile sont remises sous la Reserve Pile ; elles sont donc recyclées et reviendront plus tard en jeu. Deux problèmes tactiques : il n'y a pas de réelle phase de pioche, et on ne récupère des cartes en main qu'en prenant des cartes dans sa Force Pile. Il faut donc choisir entre pouvoir poser des cartes et faire des actions, ou piocher des cartes. Enfin, et c'est le plus important, dès que l'on perd de la Force (combats ou autres) on doit retirer autant de cartes que de pertes de sa main ou de l'une de ses piles, et les mettre dans une pile à part : la Lost Pile. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans ses trois piles (Force, Reserve et Used), il a perdu la partie. L'aspect stressant est que pour chaque perte, on voit s'évanouir des cartes que l'on ne pourra plus utiliser.

Points de vie
RESERVE
FORCE
LOST
USED

Du combat, du combat

En dehors de vider les piles de cartes de son adversaire, le principe du jeu est de contrôler le maximum de sites, que ce soit sur une planète ou dans l'espace. Pour contrôler, il suffit d'être présent et d'avoir réduit l'adversaire à zéro. Plus on contrôle de sites, plus on inflige des pertes de Force à l'adversaire. Les combats terrestres et spatiaux obéissent à peu près aux mêmes règles, et il n'y a pas d'interaction possible entre les deux. On évalue les combattants en présence en additionnant leurs scores de Puissance (Power). Le camp le plus fort inflige des pertes de Force à l'autre, qu'il peut compenser en sacrifiant des combattants. Les armes servent à blesser spécifiquement des adversaires en les visant, et surtout, les combattants les plus « habiles » (Ability) peuvent infliger directement des pertes aux troupes de l'adversaire, même s'ils sont moins nombreux. Il peut donc être intéressant d'envoyer quelques commandos-suicides nettoyer un site.

Money money

Pour jouer à *Star Wars*, il faut un paquet de 60 cartes pour chaque camp. Comme certaines cartes ne servent qu'en conjonction avec d'autres, il est indispensable d'acheter au minimum deux paquets de base et deux pochettes par joueur. Et encore, il faut espérer que son adversaire n'en aura pas acheté beaucoup plus. En effet, si on a le choix, on contrôlera plus facilement la terre et l'espace, on aura plus de chances d'avoir des personnages plus forts. Même si le déséquilibre est moins flagrant que dans *Star Trek*, il vaut quand même mieux avoir Han Solo qu'un rebelle standard en main. Autre épine dans la main des collectionneurs, la première extension étant centrée sur le premier film, il faudra l'attendre pour jouer Chewbacca ou attaquer l'Étoile de la Mort.

Terrible symétrie ?

En dehors du fait de devoir acheter beaucoup de cartes (ce qui ne dérangera pas les fans mais sûrement les joueurs occasionnels), j'aurais aimé voir plus de différence entre les deux côtés de la Force. Bien sûr, l'Empire est plus méchant (il fait des dégâts) et la Rébellion plus gentille (elle évite les dégâts et récupère des personnages), mais l'aspect tentation et héroïsme pur me semble amoindri. Peut-être est-ce pour préserver l'équilibre du jeu ? Je vous propose une aide de jeu dont l'idée m'est venue suite à cette réflexion...

L'aide de jeu pour Star Wars

Le système de *Star Wars* est tout à fait sympathique et innovant, mais il ne respecte pas vraiment le déséquilibre entre Côté obscur et Côté lumineux. Voici donc deux propositions de règles additionnelles pour retrouver cet esprit. Attention, ces règles n'ont pas été vraiment testées. Essayez-les, et écrivez-nous pour nous faire part de vos observations.

Le Côté sombre de la Force

● **Si vous jouez l'Empire**. Chaque personnage de votre côté qui possède de la Force (au moins Force Attuned) peut vous permettre d'activer directement de la Force de votre pile de Réserve, mais en la mettant aussitôt dans la Lost Pile au lieu de la Used Pile (en fait vous perdez des points de vie). Précision : on ne peut évidemment pas utiliser ces cartes pour les mettre dans sa main, puisqu'elles vont dans la Lost Pile.

Nombre de cartes activables en fonction du niveau de Force.

Force Attuned : 1 ; Force Sensitive : 2 ; Jedi Knight : 3 ; Jedi Master : 4

● **Si vous jouez la Rébellion**. Vous pouvez utiliser les même règles que pour l'Empire, mais tout personnage utilisant le Côté sombre de la Force est immédiatement mis dans la Used Pile de l'Empire. Ce qui veut donc dire que l'adversaire va sans doute le contrôler plus tard dans la partie. (Récupérez votre carte à la fin de la partie, c'est facile puisque le dos est différent).

Le Côté lumineux de la Force

N'importe quel personnage avec de la Force (au moins Force Attuned) et contrôlé par le joueur Rebelle peut déclencher un « duel » avec un adversaire, sous deux conditions :

a) Il doit être d'un niveau identique ou supérieur en Force (voir ci-dessus).

b) Il doit avoir une valeur de Forfeit supérieure ou égale à celle de son adversaire.

Les personnages sont au même lieu. Le Rebelle dépense 1 Force pour déclencher le duel, au même moment qu'un combat normal. Les deux personnages sont automatiquement mis dans leur Lost Pile respective.

● *Variante* : Un personnage Rebelle avec de la Force (au moins Force Attuned) peut provoquer un duel contre un personnage de l'Empire avec de la Force, même s'il a une valeur inférieure en Force et/ou en Forfeit. On tire une carte Destiny pour chacun, que l'on ajoute à leur Ability+Forfeit. Le Rebelle est forcément sacrifié (Lost Pile) ; le personnage Sombre n'est perdu que s'il a fait moins que l'autre sur le score Ability+Forfeit+Destiny.

Nouvelles du Froid

Ère Glaciaire, la traduction française de *Ice Age*, est disponible. C'est un jeu autonome de *Magic*, en ce sens que l'on peut jouer avec seulement des cartes d'*Ère Glaciaire*. Mais on peut aussi mélanger ces cartes avec celles du jeu de base. Voici les règles supplémentaires pour *Ère Glaciaire*

● **Entretien cumulatif**. Si une carte a un entretien cumulatif, son coût d'entretien augmente du montant indiqué à chacun de ses entretiens. Par exemple, si une carte porte la mention : « Entretien cumulatif : [mana noir] », cela veut dire qu'elle requiert un coût d'entretien de [mana noir] au premier entretien, [mana noir] [mana noir] au deuxième entretien, etc. Si vous ne payez pas le coût de l'entretien cumulatif, enterrez la carte.

● **Terrains enneigés**. Les terrains de base enneigés sont considérés comme étant des terrains de base normaux. Certaines cartes sont plus puissantes avec des terrains enneigés, d'autres vous « punissent » si vous en avez. Les terrains enneigés ne se trouvent que dans les paquets de base d'*Ère Glaciaire*.

Nouveau vocabulaire

Quelques termes de règles ont changé entre *Magic : L'Assemblée* et *Ère Glaciaire*. Voici la liste des changements, à consulter en cas de problème :

● **Réserve**. On ne dit plus réserve de mana mais simplement réserve.

● **Entretien**. Sur les cartes on ne dit plus « phase d'entretien » mais « entretien ».

● **Blessures/dégâts**. On ne dit plus points de dégâts mais blessures. Ainsi 4 points de dégâts deviennent 4 blessures.

Double page présentée par Pierre Rosenthal